

A comunicação em jogo: interações comunicativas estimuladas pelo videogame

Dissertação defendida em maio de 2020 no PPGCOM/UFPR aborda diferentes jogos on-line e as implicações tecnológicas e dos usos no comportamento em sociedade

Curitiba, 01 de outubro de 2020

Entretenimento e competição são particularidades intrínsecas ao videogame. Ao trazer à tona esse tema é inevitável não pensar no lúdico, em personagens e aventuras e em diferentes possibilidades que um jogo de videogame pode oferecer. Na contemporaneidade, a arena de batalha transcende fronteiras no espaço e coloca, frente a frente ou lado a lado, no mundo físico ou virtual, apaixonados pelo jogo. É sob essa ótica que a dissertação intitulada ‘A comunicação em jogo: interações comunicativas estimuladas pelo videogame’ foi desenvolvida pela jornalista Fabia Cristiane Ioscote com orientação da professora Claudia Irene de Quadros na Linha de Pesquisa em Comunicação e Formações Socioculturais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Paraná (UFPR). “O mercado de jogos on-line oferece diversas opções para diferentes perfis e preferências. Aliado às possibilidades na Internet, com as redes sociais digitais, várias plataformas, *streaming* e transmissões ao vivo, o videogame compõe um cenário interessante para estudos relacionados à Comunicação e, em especial, as interações, que são objeto dessa pesquisa”, explica Fabia.

As novidades desse mercado incluem também a ascensão dos games à categoria competitiva e uma profissionalização em que equipes, técnicos, ligas e torneios internacionais movimentam fãs no mundo. Essa foi uma das primeiras características que despertaram a atenção para a pesquisa. “Na minha carreira jornalística, estive envolvida com o esporte durante quase 10 anos. E a partir de 2017, as transmissões do *e-Sports* na televisão me trazia inquietações. Naturalmente que, num primeiro momento, a resposta é simples: lógicas e regras de um mercado”, relata a mestra. Porém, foi com a perspectiva acadêmica e aprofundamento teórico que outras respostas e dúvidas também surgiram.

Todo o protocolo que é esperado nos primeiros passos de uma investigação acadêmica, como a revisão de literatura e a pesquisa da pesquisa - como denomina Jiani Bonin -, foram fundamentais para auxiliar o desenvolvimento desse trabalho de

perspectiva multimetodológica. Além disso, a característica interdisciplinar em que a dissertação foi conduzida trouxe desafios epistemológicos e de reconfigurações em torno do estudo. “Foi necessário abarcar os estudos da área de *Game Studies*, muitos autores do cenário internacional que contemplam as narrativas, a ludologia, o design, aspectos mecânicos e interação humano-computador (IHC) para compreender um universo amplo dos jogos. Mas destaco que alguns pesquisadores brasileiros como a professora Suely Fragoso (UFRGS) e o professor Thiago Falcão (UFMA), além de diversos artigos publicados na SBGames (Simpósio Brasileiro de Games) serviram como pilares nessa jornada”, afirma a mestra que também aponta para autores como Alex Primo, Lucrécia D’Alessio Ferrara e Vera França como essenciais à dinâmica da comunicação e interação nesse estudo.

Ao longo de sua realização, entre 2018 e 2020, a dissertação passou por três etapas: 1) revisão bibliográfica e a pesquisa da pesquisa; 2) aplicação de um questionário on-line, com a participação de 574 jogadores; 3) entrevistas semiestruturadas com dez jogadores participantes da pesquisa quantitativa. O estudo também contemplou uma etapa complementar de observação simples para compreender as especificidades dos jogos. Para a mestra, a principal constatação diante de toda a dinâmica que envolve as interações comunicativas são os não-humanos que estão envolvidos no processo comunicativo. “Ficou bastante evidente o relato acerca da toxicidade, ou seja, comportamentos hostis, verbais e não verbais, que ocorrem nas interações durante o jogo e além, nas extensões, nos fóruns e comunidades na Internet. Não tínhamos o objetivo de responder sobre a toxicidade, mas todo o aparato tecnológico - infraestrutura física e *softwares* -, que possibilita tais jogos on-line e interações, está intimamente ligado à experiência com o jogo que pode ser positiva ou negativa como muitos gamers relataram”.

Para a pesquisadora, se torna difícil dissociar estudos relacionados à Comunicação na Internet das implicações algorítmicas ao mesmo passo que questões epistemológicas sobre qual é, de fato, o objeto de estudo da Comunicação, são desafiadoras para estabelecer uma cisão entre as mediações e interações. “Essa concepção acerca da epistemologia já demonstrada por Lucrécia Ferrara ficou evidente quando estudamos essa dinâmica das interações comunicativas nos games. Destaco que inovamos ao mostrar como essas interações ocorrem em diferentes tipos de jogos on-line”.

No que se refere à principal contribuição dessa pesquisa para a sociedade, a mestra relata sobre os usos e a alteridade presente nos embates tóxicos. “Acredito que é necessário uma auto-reflexão acerca dos nossos comportamentos e como podemos estar sendo induzidos por *softwares* que foram programados por alguém”. A jornalista complementa que os sentidos compartilhados constituem sujeitos e sociedade e uma crítica sobre a implicação dos gestos entre uns e outros devem ser sempre examinados a um viés cultural. “É como afirmaram Suely Fragoso e Mariana Amaro. Se quisermos nos compreender enquanto sociedade é preciso olhar para os jogos que jogamos na contemporaneidade”.

Informações: Fabia Cristiane Ioscote é jornalista desde 2007, mestra em Comunicação na Linha de Pesquisa em Comunicação e Formações socioculturais pela Universidade Federal do Paraná (2020). Especialista em Marketing e Jornalismo On-line. Foi professora nos cursos de Comunicação Social na Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) entre 2015 e 2018 e bolsista de pós-graduação na Agência Escola UFPR (2018-2020).

Currículo Lattes:

lattes.cnpq.br/4455154198149806